Opracowano w r. 1935.

N: Inw. 4377

dar Zamojskiego

1

Gra w Szachy

rękopis podobno ~~[illegible]~~ [illegible]

Gra Szachowa

Ta gra wyobraża batalią dwoch armii naprzeciw siebie stojących — plac boiu iest warcabnica, ktorę podział na dwie rowne części zostawia każdey stronie po 16 białych i tyleż czarnych pol — każda z tych dwoch armii składa się z 16 figur, z ktorych 8 pryncypalnych a 8 pionow; pierwsze nazywaią krolem, krolową, 2 wieże, 2 koniki, i 2 laufry; wieża, konik i laufer iako bliżey krola lub krolowy stoi tak wieżą krola lub krolowy one nazywa — drugie to iest piony przybierają tytuł figur przed ktoremi stoią. — Krol iest pierwsza figura gry ktory skoro posuniętym albo przez ktorą z swoich figur albo pionow zasłonionym lub obronionym być nie może gra się kończy. — Krolowa iest drugą celna figura. naykorzystniey ią w ciągu gry użyć, swego krola bronić, i nieprzyiaciela attakować można. ~~Dw Wieże z początku w ciągu gry dopiero użyte~~ Dwie Wieże następuią po krolowy w dobrym i służebnym użyciu. — Potem następuią Dwa koniki ktore iak z początku i w ciągu gry pożyteczne tak na końcu gry mnieyszey wagi iest. — Daley idą dwa laufry podobni we wszystkim konikom z tą różnicą że na końcu gry więcey pożyteczni gdy dobrze użyte podług okoliczności. — Piony lubo poślednieysze figury i tylko assystuiące przygotuią pierwność całey gry i użyte dobrze korzyści swoie maią. —

a	1	2.	3	4.	5	6.	7	8	pola figur.	pola czarne są 2.4.6.8.9.11.13.15.18.20.22.24.25.27.29.31.
	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	pola pionow	pola białe są 1.3.5.7.10.12.14.16.17.19.21.23.26.28.30.32
c.	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.	1. pole opesayi	
	25.	26.	27.	28.	29.	30.	31.	32.	2. do do	
d	25.	26.	27.	28.	29.	30.	31.	32.	2. do do	pola białe są 1.3.5.7.10.12.14.16.17.19.21.23.26.28.30.32.
	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.	1. do do	
b	9.	10	11.	12.	13.	14.	15.	16	pola pionow	pola czarne. 2.4.6.8.9.11.13.15.18.20.22.24.25.27.29.31.
	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	pola figur.	

W grze szachow 16 figur iest białego 16 czarnego koloru. Wieże zaymuią pole 1.8. koniki 2.7. laufry 3.6. — w pierwszym rzędzie a. krolowa 4. krol 5. w drugim b. krolowa 5 krol 4. gdyż servat regina colorem po prawey ręce krola stać musi a kolorze swego pole zaymuie. — Piony stawią się przedpiersiem do gry lenia czyli figur i zaymuią pola od 9. do 16. —

1. Krol postępuie tylko z pola w pole naprzod w tył, w bok i ukośnie ieżeli nie stoi iaka figura ktora przeszkadza; — tylko kiedy gracz chce zapewnić sobie wcześnie krola tenże naprzod postępuiąc z rzędu figur roszuie czyli posuwa krola o dwa pola, albo w swoią stronę stoi na pole swego konika (w przykładzie 6.: w pole 2.) a wieża zaymuie pole laufra (pole 3.) — albo w stronę krolowy w tenczas stawa na pole laufra krolowy (pole 6.) a wieża na pole krolowy (pole 5.) — pięć przypadkow przeszkadzaią roszowaniu krola: 1.o kiedy między nim a wieżą inna figura się znayduie 2.o kiedy iuż z pola swego poruszanym został. 3.o kiedy wieża w ktorey stronie roszowanie ma nastąpić takie iuż posunięta była. 4.o kiedy iuż krola bezpośrednio attakowano czyli kiedy nieprzyiacielska figura krola szachuie. 5.o kiedy naprzeciw pol ktoremi krol w roszowaniu przechodzi ma figura nieprzyiacielska szachować może. — Krol od krola o pole iedno w przypadkach nadzwyczaynych odległości stać powinien, i wszelkie inne figury w polu pobocznym stoiące ieżeli mu się zdaie zabiera.

2. Krolowa postępuie w wszelkie strony tak daleko iak się graczowi podoba, zabiera wszystkie nieprzyiacielskie figury ktore na drodze spotyka i stawa na ich miescu, iest tedy naczelnieysza figura broniąca krola i attakuiąca nieprzyiaciela. —

3. Laufry postępuią tylko ukośnie po polach swego koloru tak daleko iak potrzeba zabieraiące nieprzyiacielskie figury.

4. Koniki robiąc pod koło przeskakuią na trzecie pole, idąc z białego na czarne z czarnego na białe pole, nie uważaiąc nawet na zawadzaiące figury. Koniki dla tego na początku gry są bardzo pożyteczne, że iuż do krola przybliżyć się, iego attakować i mattować mogą. — dobrze iest z początku zaraz ie użyć, gdyż inne figury nadal szachować mogą a te poźniey w grze moc swą utracią albowiem 2 koniki nigdy mattować krola niemogą. — Konik krola trzema spusobami wychodzi przez drugie pole swego krola, przez trzecie pole laufra swoiego krola, i przez trzecie pole wieży swego krola. — konik krolowy tyleż punktow ma pierwszego wychodu (w przykładzie konik 2 skacze 2.11.18. albo 2.9.18 albo 2.11.4. konik krolowy 7.14.23. albo 7.16.23 albo 7.14.5.) pola na ktore ma skoczyć konik muszą być prożne gdyby zaś iaka nieprzyiacielska figura była tedy ią bierze i na iey miescu stawa — na ostatek ieszcze uważać potrzeba że kiedy konik krolowi szachuie żadne zastawienie się nie pomaga i tylko usunieniem krol się ratuie; i że konik zaatakować i zaraz cofnąć bez wszelkiey ~~przy~~ szkody może chociażby nayblizey był ołozony. —

5. <u>Wieże</u> postępuią we wszystkie strony iednak tylko w prostey linii tak daleko iak potrzeba i zabiera figury nieprzyiacielskie — wieże te korzyść maią, że przez całą linią skoro nie ma zawad przechodzą — po krolowy są nayzdatnieysze, stoią na dwoch końcach linii i figur przy konikach i dla mocności zostaią w miescu dla obrony krola i figur. —

6. <u>Pionow</u> 8 w linii przed figurami stoiącemi — te tylko w pierwszym poruszeniu przy początku gry przez dwa pola postępuią, inaczey tylko o pole zawsze na przod posuniętym być może, bierze zaś każdą figurę na polu pierwszym ukośnym swego koloru przy sobie stoiącą. nazad nigdy nie idzie — ieżeli zaś na pierwszą linią pol nieprzyiacielskich zaydzie, staie się krolową /ieżeli iuż takowey w grze nie ma:/ lub inną iaką chce figurą. — pion krola szachuie ieżeli go inna figura wziąć nie może. — w postąpieniu pierwszym o dwa pola ta ieszcze uwaga że gdyby koło pola przechodzić miał gdzie nieprzyiacielska figura lub pion iemu zagrażał tylko od woli przeciwnika zależy wolno go przepuścić. —

<u>Szach</u> znaczy posunąć figurę i nią bezpieczeństwo krola nieprzyiacielskiego lub krolowy zagrozić — także znaczy ostrzeżenie aby krol lub krolowa inną figurą się zasłonił albo się z swego miesca usunął. —

Potroyny rodzay szacha 1: Podwoyny /: L'Echec double :/ 2: L'Echec pat ou mat suffoqué, ~~[illegible]~~; 3: L'Echec et mat, matt /: ktory może być nie widziany /: mat avengle :/.

1: iest kiedy dwoma figurami naraz nieprzyiacielskiego krola się szachuie, ktory staie się mat ieżeli przez wzięcie iedney figury z drugiey szacha wychodzi, albo poruszenie swoiey figury lub zasłonienie się pozycyi nie odmieni. 2: kiedy krol ogołocony z figur nie będąc szachem otoczony przez figury nieprzyiacielskie tak iest że nie ma pola do postąpienia 3: kiedy krol tak zaatakowany że się ani poruszyć ani zasłonić ani obronić nie może, w tem razie gra skończona — gdyby attakuiący nieprzyiaciela natarł, pierwey go zaś nie ostrzegł o szachu i macie, o tem zaś niewiedzącym nazywa się avengle mat.

Zaś iak dobry naczelnik swoie woysko tak dobry gracz szachow swoią grę dobrze wiodzić powinien, zapewnić się o dzielney obronie w przypadku attaku, zaczepić nieprzyiaciela i korzystać z iego słaby strony. — Naypewnieyszy sposob grania iest piony naypierwey na pola oparcia rozwinąć /: naypierwszy z albo o na osłonienia krolowy :/ figurami ile zewsząd można bronić i uważać ażeby nieprzyiaciela zaczepić. — nigdy figury tak stawiać nie potrzeba aby przeciwnik pionem mogł zagrozić albo do ośmielenia zmusić gdyż czas stracony — strzedz się trzeba aby przez posunienie figury swego krola szachowaniu nie wystawić. Niedobrze iest w ciągu gry piona nieprzyiacielskiego, ktory naprzeciw krola stoi laufrem lub inną figurą wziąść gdyż przeciwnik może korzystać z tego posunąć krolową lub wieżę a laufra lub inną figurę usunąć nie można bez narażenia krola na matt — Krolowy daleko nie odsuwać aby była zawsze na pogotowiu do obrony lub zaczepki. —

Pierwsze poruszenie nay korzystnieysze i nayregularnieysze pionem krola naprzod 2 pola, posuwaiąc piona krolowy i piona laufra krolowy o dwa pola nazywaią takowy sposob, Gambit krolowy, czyli Gambit z Alleppo. — w pierwszych punktach linii o pionach mieć staranie aby swoie miesca utrzymali. — strzedz się potrzeba osobliwie piona krola i piona laufra nieprzyiacielskiego krola nie zamienić, dobrze mieć też ostrożności piona damy przeciw pionowi laufra nieprzyiacielskiey krolowy — gdyż pewno że piony krola i krolowy iako środkowi naymocnieysi albowiem będąc w środku warcabnicy łatwiey przeszkadzaią gwałtowney zaczepki przeciwnika. — W przypadku rozłączenia pionow na dwa posterunki wzmacniay te ktore z położenia naymocnieysze; kiedy zaś dwa piony w środku starać się trzeba ile można do siebie zgromadzić — mnieyszą ilość pionów starać się potrzeba upozabrać przeciwnikowi laufry, gdyż te więcey pionom iak wieże szkodzą. —

1. Odmiana gry przy 12 poruszeniu poczynaiąca się.

12. Białe —
Czarne. Laufer Krola bierze laufra białey krolowy.
13. B. Krolowa bierze laufra.
C. Laufer krolowy na 3cie pole swego krola.
14. B. konik krola na 4te pole laufra swego krola.
C. Krolowa na 2gie pole swego krola.
15. B. Konik bierze laufra.
C. Krolowa bierze konika.
16. B. Krol robi w strone swoiey wieży.
C. Konik krolowy na 2gie pole swoiey krolowy.
17. B. Piion laufra krola o dwa pola.
C. piion konika krola o pole.
18. B. piion wieży krola o pole.
C. konik krola na swoie drugie pole.
19. B. piion konika krola o dwa pola.
C. piion laufra krolowy o pole.
20. B. konik na 2gie pole swego krola.
C. piion krolowy o pol.
21. B. krolowa na swoie drugie pol.
C. konik krolowy na swoie 3cie pole.
22. B. konik na 3cie pole konika swego krola.
C. koni krolowy na 4te pole swoiey krolowy.
23. B. wieża krolowy na pole swego krola.
C. konik krolowy na 3cie pole ~~swego~~ białego krola.
24. B. wieża bierze konika.
C. piion bierze wieżę.
25. B. krolowa bierze piiona.
C. krolowa bierze piiona wieży białey krolowy.
26. B. piion laufra krola o pole.
C. krolowa bierze piiona.
27. B. piion laufra krola o pole.
C. konik na pole swego krola.
28. B. piion konika krola o pole.
C. krolowa na 4te pole białey krolowy.
29. B. krolowa bierze krolowę.
C. piion bierze krolowę.
30. B. piion krola o pole.
C. konik na 3cie pole swoiey krolowy.
31. B. ~~piion~~ konik na 4te pole krola.
C. konik na 4te pole laufra swoiego krola.
32. B. wieża bierze konika.
C. piion bierze wieżę.
33. B. konik na 3cie pole czarney krolowy.
C. piion laufra krola albo zupełnie inne poruszenie bo iuż przegrana zdecydowana.
34. B. piion krola o pole.
C. wieża na pole konika swoiey krolowy.
35. B. laufer szachuie.
C. Krol cofa się i nie ma tylko iedno poruszenie.
36. B. konik szachuie.
C. Krol uchodzi.
37. B. Konik na pole czarney krolowy, otwarcie szachuie.
C. Krol ieszcze uchodzi.
38. B. Dozwala piionowi krola i zamienia na Damę — matt. —

2. Odmiana przy 37. poruszeniu poczynaiąca się

37. B. Piion krola szachuie.
C. Krol na pole swego laufra.
38. B. wieża na pole wieży krolowy.
C. wieża szachuie na polu konika krolowy.
39. B. wieża bierze wieżę.
C. konik bierze wieżę.

40. B. Krol na 2gie pole swoiey wieży.
C. Konik na 3cie pole laufra białey krolowy.
41. B. Konik na 4te pole laufra swoiego krola.
C. Konik na 4te pole białego krola.
42. B. Konik bierze piona.
C. Wieża na 4te pole konika swego krola.
43. B. Pion krola 7 pole szachuie.
4 C. Krol na 2gie pole laufra
44. B. Laufer szachuie na 3cim polu czarnego krola
C. Krol bierze laufra
B. pion krola staie się krolową i wygrywa. —

Szach mat laufrem i wieżą przeciw wieży. pozycya figur iest przed wieżą ktora od mała broni naykorzystniey sza — w inszym przypadku łatwo krola na końcu warcabnicy ścisnąć. Położenie figur. Czarne Krol na swoim polu wieża na 2gim polu krolowy. Białe krol na 3cim polu czarnego krola, wieża na 4tem laufra krolowy, a laufer na 4tym polu czarnego krola.

Gra.

1. B. wieża szach.
C. wieża zasłania.
2. B. wieża na 2gie pole laufra czarney krolowy.
C. wieża na 2gie pole białey krolowy.
3 B. wieża na 2gie pole konika czarney krolowy.
C. wieża na pole białey krolowy.

Czwarte poruszenie z odmianą

4. B. wieża na 2gie pole konika czarnego krola
C. wieża na pole laufra białego krola.

Piąte poruszenie z drugą odmianą

5. B. laufer na 3cie pole konika swego krola.
C. Krol na pole swego laufra.
6. B. wieża na 4te pole konika swego krola
C. krol na swoie pole.

Siodme poruszenie z trzecią odmianą

7. B. wieża na 4te pole laufra swoiey krolowy.
C. wieża na pole białey krolowy.
8. B. laufer na 4te pole wieży swego krola.
C. krol na pole swego laufra.
9. B. laufer na 3cie pole laufra czarnego krola
C. wieża szachuie na polu białego krola.
10. B. Laufer zasłania szach.
C. Krol na pole swoiego konika.
11. B. wieża na 4te pole wieży krola i matuie poruszeniem poprzedzaiącym.

Pierwsza odmiana przy 4tym poruszeniu

4. B. wieża na 2gie pole konika czarnego krola.
C. krol na pole swego laufra.
5. B. wieża na 2gie pole wieży czarnego krola
C. wieża na pole konika białego krola.

Szoste poruszenie z odmianą tejże odmiany

6. B. wieża na 2gie pole laufra czarney krolowy.
C. wieża szach na 3cim polu konika swego krola.
7. B. Laufer zasłania szach.
C. Krol na pole swego konika.
8. B. wieża szach
C. Krol na 2gie pole swoiey wieży.
9. B. wieża szach i mat na polu czarnego krola.

kontynuacya 6go poruszenia tey odmiany gdyby nie szachował.

6. B. wieża na 2gie pole laufra czarney krolowy.
   C. krol na pole swego konika.
7. B. wieżą szach z pola laufra krolowy.
   C. krol na 2gie pole swoiey wieży.
8. B. wieżą szach z pola wieży czarnego krola.
   C. krol na 3cie pole swoiego konika
9. B. wieżą szach z pola konika czarnego krola, bierze wieżę darmo.

2ga odmiana 5go poruszenia szach mat wieżą i laufrem przeciw wieży

5. B. laufer na 3cie pole konika swego krola.
   C. wieża na 3cie pole laufra ~~czarnego~~ białego krola.
6. B. laufer na 3cie pole czarney krolowy.
   C. wieżą szach.
7. B. Laufer zasłania szach.
   C. wieża na 3cie pole laufra białego krola.
8. B. wieżą szach z 2go pola czarnego krola.
   C. krol na pole swoiey krolowy.
9. B. wieża na 2gie pole konika czarney krolowy, a potem z pola konika czarney krolowy mat.

3cia odmiana 7go poruszenia

7. B. wieża na 4te pole laufra swoiey krolowy
   C. krol na pole swego laufra
8. B. laufer na 4te pole czarnego krola
   C. krol na pole swego konika.
9. B. wieża na 4te pole wieży swego krola, a potem z pola wieży czarnego krola mat.

Przykład Szustermatu

Człowieku jakżeś daleki od twych życzeń kresu – nawet drogi do nich nie widzisz bo przed Tobą i za Tobą i wszędzie wokoło ciemność grobowa a przecież mimowolnie myśl twa się zwraca do tej krainy której dostać nie zdołasz i o której nikt nie wie – ta dążność wewnętrzna ten pociąg mimowolny, jest to przeczucie lepszego życia które istnieje, które musi istnieć bezzawodnie.

Botanika [illegible]
Technologia Bełzy

Przykład Gry Szachów przez A. D. Philidora

1. Białe. Piion krola dwa pola naprzod
Czarne. To samo
2. B. Laufer krola na czwarte pole laufra swoiey krolowy.
C. To samo.
3. B. Piion Laufra krolowy o pole.
C. Konik krola na trzecie pole swoiego laufra.
4. B. Piion krolowy dwa krocie (:a:)
C. Piion bierze go.
5. B. Piion bierze piiona (:b:)
C. Laufer krola na trzecie pole konika swoiey krolowy (:c:)
6. B. Konik krolowy na trzecie pole swego laufra
C. Krol rokuie.
7. B. Konik krola na drugie pole swego krola (:d:)
C. Piion laufra krolowy o pole.
8. B. Laufer krola na 3 pole swoiey krolowy (:e:)
C. Piion krolowy o 2 pola.
9. B. Piion krola o pole.
C. Konik krola na pole swego krola.
10. B. Laufer krolowy na trzecie pole krola.
C. Piion laufra krola o pole (:f:)
11. B. Krolowa na drugie swoie pole (:g:)
C. Piion laufra krola bierze piiona (:h:)
12. B. Piion damy bierze go.
C. Laufer krolowy, na 3cie pole swego krola (:i:)
13. B. Konik krola na czwarte pole laufra swoiego krola (:k:)
C. Krolowa na drugie pole swego krola.
14. B. Laufer krolowy bierze czarnego laufra (:l:)
C. Piion bierze laufra.
15. B. Krol rokuie w strone swoiey wieży (:m:)
C. Konik krolowy na drugie pole swoiey krolowy.
16. B. Konik bierze czarnego laufra.
C. Krolowa bierze konika.
17. B. Piion laufra krola o dwa pola.
C. Konik krola, na drugie pole laufra krolowy.
18. B. Wieża krolowy na drugie pole swego krola
C. Piion konika krola o pole (:n:)
19. B. Piion wieży krola o pole (:o:)
C. Piion damy o pole.
20. B. Konik na 4te pole swego krola.
C. Piion wieży krola o pole (:p:)
21. B. Piion konika krolowy o pole
C. Piion wieży damy o pole.

---

a. dla tego aby laufrowi krola przeciwnika przeszkodzić piiona laufra twego krola zaatakować, i żeby srodkowego piiona utwierdzić.
b. kiedy piion na 4 polu krola a drugi na 4 polu krolowy stanie nie posuwaj go daley ale czekay aż przeciwnik piiona za piiona nie ofiaruie, natenczas tego można posuwaiąc go o pole.—
c. kiedy laufer zamiast cofnienia szachuie, zasłoń szach swoym laufrem, a za wzięciem laufra, bierz laufra przeciwnika konikiem, ktory razem bronić będzie piiona krola, tak wszystkiego utracić mogącego. Dobry gracz strzeże się wymiany laufra.—
d. strzedz się trzeba nie postawić tego konika na trzecim polu swego laufra, dopoki piion laufra nie przydzie o 2 pola gdyż by laufer konikowi w obrotach przeszkadzał.—
e. laufer się cofa aby nie był zaczepiony piionem krolowy przeciwnego, trzebaby wziąć twym piionem cały grę osłabiło.—
f. posuwa piiona i robi miejsce wieży, co niemoże szybić.
g. błędnie by było nie grać krolowe tylko wziąć piiona, gdyż piion krola by osłabił i łacniey by utracił — pozwol niech się go bierze przeciwnik, bo go zastąpisz i piionem krolowy i piionem laufra krola — potrzeba grać krolową aby popierać piiona laufra krola i bronić laufra krolowy którego gdyby przeciwnik wziął swego traci, a to przez piiona popieranego przez krola.
h. bierze piiona aby wieży miejsce zrobić.—
i. laufer awansuie, popiera piiona krolowy i posunąć potem korzystnie piiona laufra krolowy, nie bierze choć by mógł laufra przeciwnego gdyż woli odkryć pole wieży krolowy, dlaczego piion konika zdublowany.—
k. konik zpędza laufra.
l. niebezpiecznie iest zostawić laufra przeciwnego krolowi i dla tego trzeba się starać uprzątnąć go.
m. rokuie się w stronę wieży aby wzmocnić piiona laufra krola, którego o dwa pola posuń gdyby attakowano.
n. musi posunąć piiona aby unikać naciskania piiona laufra na czarną krolową.
o. posuwa się aby wszystkie piiony w linii zmocnić.
p. posuwa ~~się~~ przeciwnik aby przeszkodzić konikowi daley swego wszystkiemu i krolową żeby nie miał zpędzoną.—

22. B. Piion konika krola o dwa pola.
C. Konik krola na czwarte pole swoiey krolowy.
23. B. Konik na 3cie pole konika swoiego krola (:q:)
C. Konik krola na 3cie pole krola przeciwnika (:r:)
24. B. Wieża krolowy bierze konika.
C. Piion bierze wieże.
25. B. Krolowa bierze piiona.
C. Wieża krolowy bierze piiona naprzeciw stoiącey wieży.
26. B. Wieża na pole swego krola (:s:).
C. Krolowa bierze piiona konika białey krolowy.
27. B. Krolowa na czwarte pole swego krola.
C. Krolowa na trzecie pole swego krola (:t:)
28. B. Piion laufra krola o pole.
C. Piion bierze go.
29. B. Piion bierze piiona (:u:)
C. Krolowa na swoie czwarte pole (:v:)
30. B. Krolowa bierze krolową.
C. Piion bierze krolową.
31. B. Laufer bierze piiona.
C. Konik na swoie 3cie pole.
32. B. Piion laufra krola o pole (:x:)
C. Wieża damy na 2gie pole konika przeciwney krolowy.
33. B. Laufer na 3cie pole swoiey krolowy.
C. Krol na 2gie pole swoiego laufra.
34. B. Laufer na 4te pole laufra czarnego krola.
C. Konik na 4te pole laufra białey krolowy.
35. B. Konik na 4te pole wieży czarnego krola.
C. Wieża krola daie szach.
36. B. Laufer zasłania szach.
C. Konik na 2gie pole białey krolowy.
37. B. Piion krola szachuie.
C. Krol na 3cie pole swego konika (:y:)
38. B. Piion laufra krola o pole.
C. Wieża na pole laufra swoiego krola.
39. B. Konikiem szach na [illegible] pole laufra swoiego krola.
C. Krol na 2gie pole swoiego konika.
40. B. Laufer na 4te pole wieży czarnego krola.
C. Jakiekolwiek poruszenie nie przeszkodzi przeciwnemu piionowi stać się krolową przez
posunienie na pierwsze pole przeciwne i iest mat.

---

q. porusza się konika dla grania potem piiona laufra swego krola przez laufra, wieże i konika broniony.
r. gra konikiem żeby zniweczyć ten plan który by się udał gdyby nie poddać na poźniey wieży.
s. aby piiona krola bronić, który by był w niebespieczeństwie gdyby piiona laufra swego krola poruszył.
t. krolowa powraca na 3cie pole swego krola aby iuż przygotowany mat przeszkodzić.
u. gdyby tego piiona niewziąłł cały punkt od początku zrobiony zniweczony by był i gra przegrana.
v. krolowa ofiaruie zamianę straty aby plan matowania laufrem zniweczyć.
x. uważać trzeba iżeli laufer na którym stoi pola aby piiony na czarnych lokować gdyż inny bro-
nić ich będzie laufer.
y. Krol może poyść na pole swego laufra, to odmienić może poruszenie.